



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

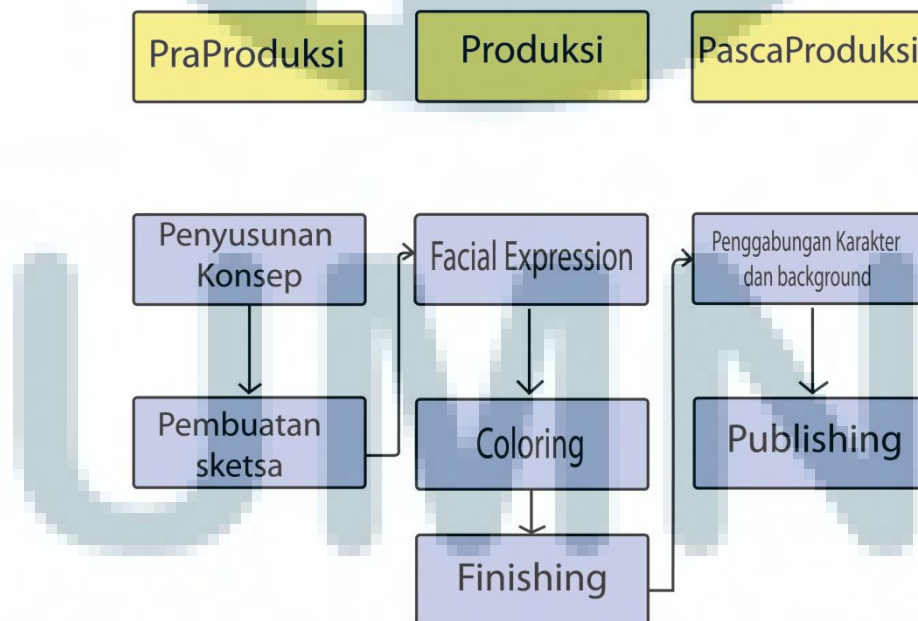
BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis berperan sebagai *character designer* dimana penulis bertugas mendesain tokoh untuk visual novel yang berjudul *Agency*. Hasil akhir dari proyek ini berupa novel interaktif dalam bentuk digital.

Selama proses perancangan, penulis membagi menjadi tiga tahap proses yaitu, pra-produksi, produksi, pasca-produksi. Berikut keterangan dan diagram proses mendesain tokoh dalam proyek ini.



Gambar 3.1. Diagram Proses Pembuatan Desain

3.2. Sinopsis

Pada suatu hari di *Citta de Fiori*, digegerkan dengan penemuan mayat perempuan muda sekitar 25 tahun di sebuah gang kecil. Dalam cerita, tidak hanya polisi yang menjadi lembaga pembrantasan kejahatan, terdapat juga *Agency* yang merupakan perusahaan yang membantu polisi terutama untuk kasus yang sulit dipecahkan. Setelah mendengar kabar mengenai penemuan mayat, *Agency* mengirim Forte dan Palco ke *Citta de Fiori* untuk menginvestigasi kasus tersebut.

Agency itu sendiri merupakan sebuah organisasi besar yang bergerak dibidang kriminalitas, didalamnya terbagi dalam beberapa divisi, salah satu divisi tersebut adalah divisi pembunuhan dan Forte termasuk salah satu anggota dari divisi tersebut. Untuk masuk divisi pembunuhan tidaklah mudah, karena kandidat diharuskan mengikuti tes keahlian dalam bertarung yang memiliki standar nilai yang lumayan tinggi.

3.3. Penyusunan Konsep

Merupakan tahap yang paling mendasar dalam proses mendesain tokoh. Dalam tahap ini perancang memikirkan secara matang desain tokoh yang akan digunakan sehingga untuk proses selanjutnya yaitu produksi dapat berjalan lancar, tahap ini dimulai dari penyusunan konsep dan pembuatan sketsa.

Novel visual yang menjadi proyek tugas akhir penulis terinspirasi dari budaya Eropa pada abad ke-18. Agency merupakan sebuah cerita fiksi dimana memiliki lokasi seperti di daerah Eropa. Dalam cerita terdapat tokoh utama yang merupakan anggota dari sebuah organisasi besar, dimana organisasi tersebut bergerak dalam bidang kriminalitas. Organisasi tersebut bernama Agency, organisasi ini layaknya departemen kepolisian memiliki divisinya sendiri, yaitu divisi pembunuhan yang turun langsung ke lapangan, divisi analisis yang bertugas untuk mencari data profile dari korban, dan terakhir divisi pengobatan yang bertugas mengobati korban. Agency didirikan oleh tiga orang yang dulunya berprofesi sebagai polisi, namun melihat kinerja polisi yang tidak sesuai dengan idealis mereka, mereka keluar dan mendirikan organisasi tersebut.

Pada cerita yang menjadi proyek penulis, karakter yang ditampilkan hanya pemeran utama, yaitu Forte bersama rekannya Palco dan tokoh penjahat yaitu Carin dan beberapa pemeran pembantu. Secara singkat cerita dalam proyek ini adalah mengenai tokoh utama beserta rekannya menyelidiki kasus pembunuhan yang terjadi di sebuah daerah yang bernama *Citta de Fiori*. Citta de Fiori sendiri merupakan bahasa Italia yang berarti kota bunga, namun penulis membuat tempat yang bertolak belakang dengan namanya itu, yaitu membuat lokasi sebagai tempat yang memiliki banyak bangunan dan bahkan hampir tidak ada lahan kosong, hal tersebut dilakukan karena terinspirasi dari kenyataan dimana saat ini, sudah banyak tempat kosong yang dijadikan gedung-gedung dan penghijauanpun semakin berkurang.

3.3.1. Forte

1. Fisiologi

Merupakan salah satu anggota dari Agency, berperawakan kurus dan tinggi berusia 23 tahun yang tinggal disalah satu asrama Agency, memiliki tinggi badan 170 dengan berat 68 kg. Memiliki rambut berwarna krem yang tidak terlalu pendek atau pun terlalu panjang dan mata berwarna sama. Saat bekerja, Forte selalu mengikat rambutnya. Forte mengenakan seragam Agency model mantel ala eropa dengan *vest* berwarna coklat dan kemeja putih.

Forte memakai gelang anyaman kecil di tangan kirinya yang merupakan pemberian dari anak-anak panti asuhan. Dan dia menggunakan pistol sebagai senjata yang dikenakannya pada pinggang kanannya.



Gambar 3.2. Coat

(http://3.bp.blogspot.com/-ZnV76wNbTv4/T3jqc8bEQZI/AAAAAAAAAGtU/BUD74S-ZSrI/s1600/_18th+Century+Fashion+Plate+339.jpg)

2. Sosiologi

Forte dibesarkan di panti asuhan dan masuk Agency pada umur 18, saat di panti asuhan dia kadang membantu pengurus untuk menemani anak-anak yang lebih kecil darinya sehingga dia sangat menyukai anak-anak dan mudah akrab dengan mereka. Panti asuhan tempat Forte tinggal berada di daerah dimana mayoritas penduduknya merupakan kalangan menengah ke atas dan panti asuhan tersebut sebenarnya milik Agency, sehingga semua anak di sana wajib masuk sekolah khusus Agency dan bergabung dengan organisasi. Forte tidak pernah mengetahui siapa orang tuanya karena dia ditinggalkan di depan panti saat masih bayi, sehingga dia bertekad untuk mencari tahu siapa orang tuanya walaupun dia berpikir mungkin saja dia anak yang tidak diharapkan.

Walaupun tidak memiliki orang tua, Forte cukup senang dengan keadaannya sekarang, karena dia memiliki keluarga besar di panti asuhan. Karena berada di bawah naungan Agency, segala keperluan panti semuanya di tanggung oleh organisasi.

Saat berumur 13 tahun, Forte pernah mencoba kabur bersama temannya namun hal itu tersebut gagal karena anggota agency menangkap mereka, sejak saat itu penjagaan di panti diperketat agar tidak ada lagi yang melarikan diri. Selama di panti, Forte termasuk anak yang nakal karena selain selalu mencoba kabur, dia selalu iseng terhadap temannya. Walau begitu, para pengurus menganggap Forte anak yang baik dan sangat peduli terhadap anak-anak di panti.

3. Psikologi

Besar di panti asuhan tidak membuat Forte menjadi pemurung, justru dia sangat periang karena pengaruh tempat tinggalnya banyak anak-anak yang seumuran dengannya. Forte memiliki sifat kekanak-kanakan dan sangat *easy going* dan juga gampang bersimpati pada orang lain. karena sifatnya ini, dia mudah akrab dengan siapapun. Terkadang dia mangkir dari kerjanya saat ada kesempatan. Selain itu, Forte suka bertindak sebelum berpikir, tidak jarang, namun bila menyangkut panti asuhan, sikapnya langsung berubah dan menjadi serius. Walaupun tidak kelihatan, sebenarnya Forte memiliki mimpi untuk membeli panti asuhan tempat dia tinggal sehingga anak-anak disana tidak perlu merasa wajib melayani agency dan dapat bersekolah dimana saja.

3.3.2. Palco

1. Fisiologi

Memiliki tinggi yang lebih pendek dari Forte, yaitu 165 cm dan dengan berat 58 kg dan karena tingginya dia selalu menjadi bahan ejekan forte. Palco memiliki warna rambut model bob berwarna abu-abu dan poninya hampir menutupi mata, dan memiliki mata yang berwarna sama. Berbeda dengan rekannya yang menyukai warna pastel dan terang, Palco menyukai warna gelap karena menurutnya warna gelap merupakan sebuah warna yang mencerminkan keindahan mutlak dan inspiratif.

Selama bertugas, Palco menggunakan seragam agency yang dipadukan dengan *sweater turtle neck* berwarna ungu dibagian dalamnya. Dipinggangnya dia membawa sebuah pendang anggar yang bernama *sabree*.

2. Sosiologi

Palco tinggal di daerah kalangan menengah ke atas, dengan kedua orangtuanya yang merupakan seniman yang terbilang cukup terkenal di daerahnya. Memiliki orangtua seniman, menjadikan Palco memiliki jiwa seni yang terbilang aneh, segala sesuatu yang dia anggap lucu atau menarik namun sebenarnya tidak menarik sama sekali, Karena sifatnya ini dia tidak memiliki teman walaupun ada, hal tersebut tidak akan bertahan lama. Saat Palco berumur 15 tahun, orangtuanya meninggal karena kecelakaan. Setelah kematian kedua orangtuanya, Palco berhenti sekolah dan tinggal dengan bibinya yang tak jauh dari daerah tempat dia tinggal, dan sejak saat itu sifatnya menjadi pendiam dan tidak banyak bicara sehingga membuat hubungannya dengan bibinya renggang.

Berpikir bahwa kematian orang tuanya bukan kecelakaan, membuat Palco masuk agency agar dapat menyelidiki kematian orangtuanya. Palco masuk sekolah khusus Agency dan disanalah dia bertemu Forte. Karena tinggal dilingkungan yang elit dan jarang melakukan aktifitas seperti berolahraga, Palco agak kewalahan mengikuti kelas latihan dimana diajarkan untuk bertarung dan dia juga memiliki stamina yang sedikit bila dibandingkan dengan Forte.

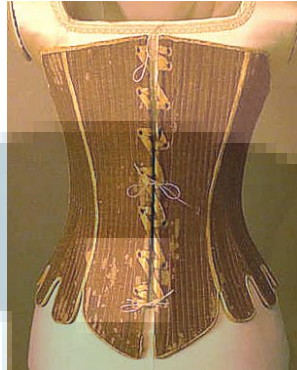
3. Psikologi

Palco jarang menunjukkan emosi dan ekspresinya, namun bila dihadapkan dengan benda seni atau benda-benda aneh, ekspresi dan sikapnya langsung berubah. Setelah kematian kedua orangtuanya sifatnya berubah, walaupun sebelumnya memang suka menyendiri namun masih bisa diajak untuk berbicara dan sekarang dia benar-benar menutup dirinya dan sengaja tidak terlalu dekat dengan orang lain. Pertama kali bertemu Forte, Palco berpikir dia orang yang menyebalkan karena selalu mengganggunya walaupun sebenarnya Forte hanya mengajaknya bicara. Palco selalu menjalankan kasus dengan serius karena dia berpikir bahwa ada kemungkinan kasus-kasus tersebut berhubungan dengan kematian orangtuanya.

3.3.3. Carin

1. Fisiologi

Merupakan mahasiswi biasa berumur 19 tahun dan berperawakan mungil, dengan tinggi 157cm. gadis mungil ini memiliki rambut panjang sebahu yang berwarna merah kecoklatan dan mata yang berwarna sama, mengenakan *blouse* merah muda dipadukan dengan korset dan rok pendek.



Gambar 3.3. Korset Wanita
(<http://www.nwta.com/patterns/pics/ebaystays/Back.jpg>)

2. Sosiologi

Berasal dari keluarga yang terbilang mampu, sehingga dia dibesarkan dengan baik. Memiliki seorang kakak perempuan yang lebih tua 2 tahun darinya. Setelah lulus sekolah, Carin tinggal dengan kakaknya untuk kuliah, hubungan dengan kakaknya kurang baik karena perlakuan orang-orang sangat baik pada kakaknya sehingga membuat Carin cemburu dan membencinya, walaupun tinggal disatu atap, mereka jarang sekali mengobrol hingga saat mereka tinggal berdua, kekacauan terjadi, Carin sering pulang malam dan bahkan tidak pulang sehingga kakaknya memarahinya dan berakhir dengan pertengkaran. Para tetangga juga beranggapan hubungan kedua saudari itu sangat buruk, tidak jarang mereka mendengar teriakan dan makian dari apartemen Carin dan berakhir dengan suara pintu yang terbanting.

3. Psikologi

Carin sangat membenci kakak perempuannya, walaupun hal tersebut tidak terlihat dari luar. Setelah tinggal bersama kakaknya, Carin mulai menunjukkan secara terang-

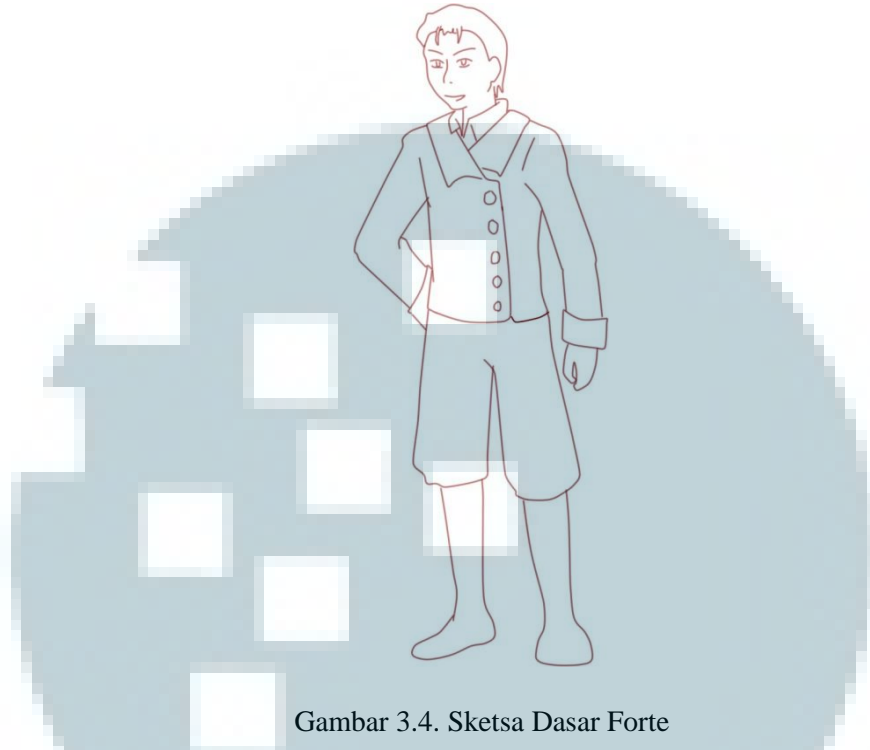
terangan bahwa dia membenci kakaknya dengan tidak pulang berhari-hari agar tidak bertemu kakaknya, dan membawa teman laki-lakinya ke apartemen agar kakaknya merasa tidak tahan dan pergi keluar. Karena perbuatannya ini, kakaknya sering menasehatinya, namun disalah artikan oleh Carin sehingga tindak jarang mereka berakhir dengan bertengkar sengit. Hal tersebut dikarenakan kecemburuan terhadap kakaknya yang serba bisa dan selalu jadi perhatian orang-orang terutama orang tua mereka. Bahkan orang tua Carin selalu membandingkan mereka dimana membuat Carin bukan hanya kakaknya, namun juga membenci orang tuanya. Dengan perasaan benci dan cemburu yang selalu dipendamnya membuat mentalnya sedikit tidak stabil, dan selalu memikirkan bagaimana menyingkirkan kakaknya.

3.4. Pembuatan Sketsa

Setelah pematangan konsep untuk setiap desain karakter, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa. Dimana dalam pembuatannya masih berupa gambaran kasar dari desain, yang nantinya akan menjadi acuan untuk pembuatan konsep final.

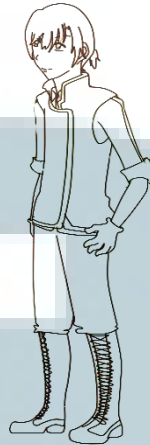
1. Forte

Seperti yang telah dideskripsikan, Forte merupakan karakter protagonis dimana dia memiliki misi untuk mencari kebenaran dan menyelamatkan orang-orang yang menjadi korban kejahatan.



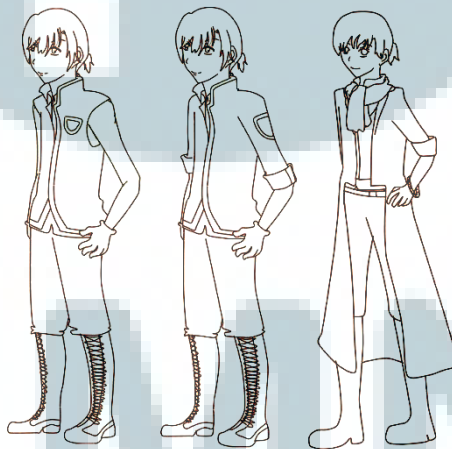
Merupakan sketsa awal Forte, dalam sketsa ini penulis menentukan desain wajah dan postur tubuhnya. Menurut penulis, sketsa awal untuk Forte, terlalu tua tampak berumur sekitar 30, sedangkan dalam deskripsi Forte merupakan pemuda yang berumur sekitar 20. Dirasa tidak sesuai, penulis mengubah desain Forte seperti yang dapat dilihat di bawah.

U
M
M
N



Gambar 3.5. Sketsa Final Forte

Sketsa final Forte, menurut penulis sketsa di atas sudah sesuai dengan gambaran karakter dalam cerita. selanjutnya penulis menentukan desain pakaian yang sesuai , berikut sketsa desain seragam Agency.



Gambar 3.6. Desain Pakaian Agency

Bedasarkan data yang telah ada, penulis mengetahui bahwa pada abad 18, orang saat itu berpakaian formal dengan setelan jas. Sehingga, Penulis memilih sketsa

ke tiga karena dirasa lebih sesuai dengan dengan suasana dalam cerita yang bersetting di eropa yaitu, dengan penggunaan jas yang hingga semata kaki dengan lapisan dalamnya yang biasa disebut *shirt* dan *vest* untuk pria.

2. Palco

Rekan Forte yang pendiam dan suram, memiliki proporsi tubuh yang sedikit lebih pendek dari Forte. Berasal dari kalangan atas, dan terbiasa hidup mewah dan kepribadiannya yang pendiam, dia tidak memiliki teman.



Gambar 3.7. Sketsa Awal Palco

Sketsa awal Palco, sebelumnya penulis berpikir untuk membuat karakter yang memiliki sifat yang sama seperti Forte, namun penulis merasa memiliki dua karakter

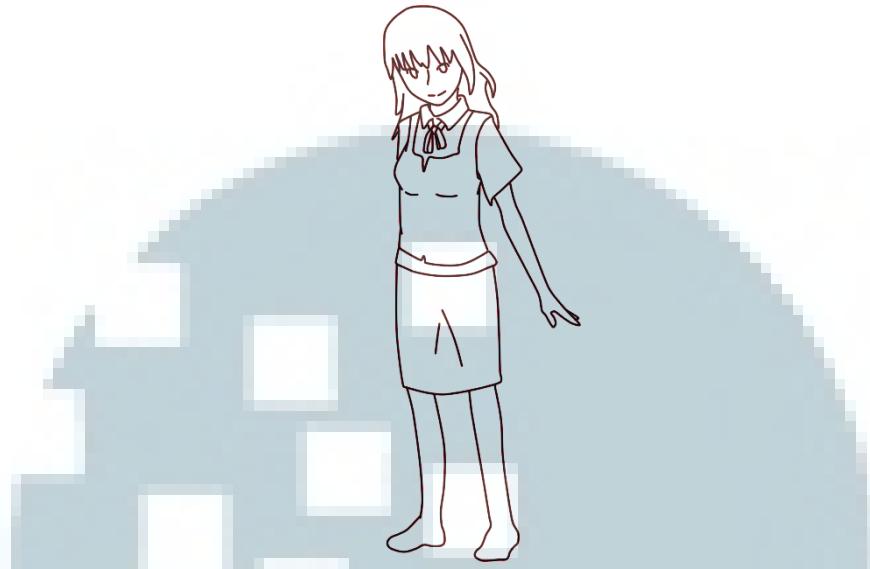
dengan sifat yang sama akan sangat membosankan. Sehingga penulis memasukan sifat yang pendiam dan tenang untuk Palco agar terlihat lebih kontras saat bersama Forte yang memiliki sifat ceria. Karena ekspresinya tidak terlalu menunjukkan sifatnya yang pendiam, penulis mengubah ekspresi wajahnya agar sifatnya yang pendiam dan pemurung lebih kelihatan. Berikut revisi sketsanya.



Gambar 3.8. Sketsa Final Palco

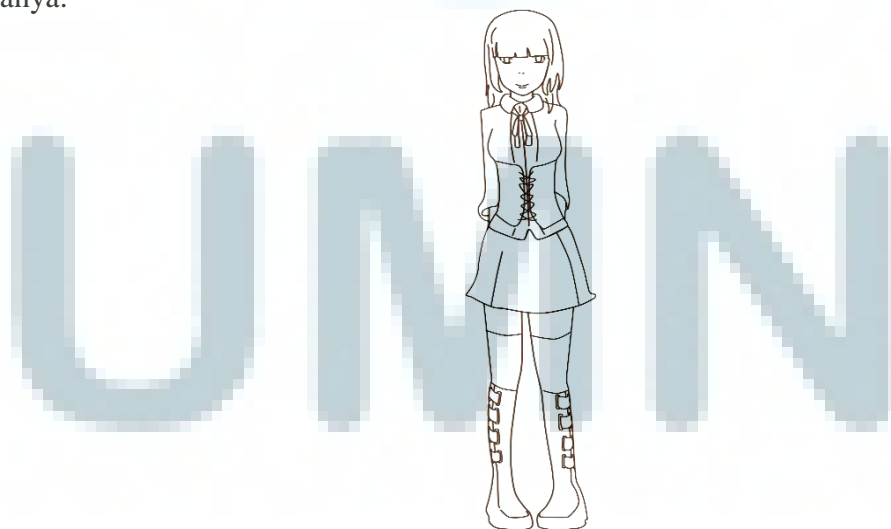
3. Carin

Penduduk lokal *Citta de Fiori*, tinggal di bagian daerah kalangan atas bersama kakaknya. Anak kedua dari dua bersaudara, sebenarnya memiliki sifat yang periang, tapi setelah kematian kakaknya, dia menjadi pemurung.



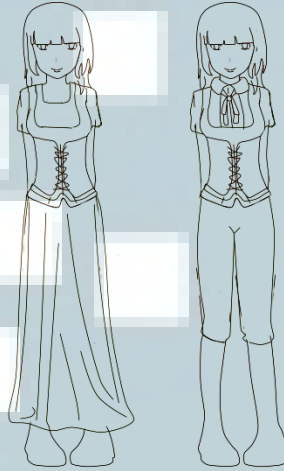
Gambar 3.9. Sketsa Awal Carin

Pada sketsa awal, Carin terlihat lebih dewasa, sebelumnya penulis berpikir ingin membuat karakter Carin memiliki sifat dewasa walaupun usianya masih muda. Namun setelah dilihat ternyata Carin terlihat sangat dewasa, sehingga penulis mengubah desain karakternya menjadi lebih muda dan sesuai dengan usianya.



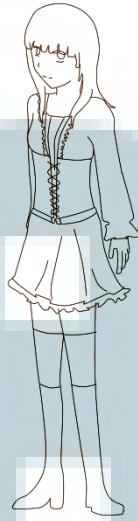
Gambar 3.10.. Sketsa Final Carin

Setelah dirasa sudah sesuai mengenai proporsi, penulis melanjutkan dengan desain pakaian yang sesuai dengan usianya. Dengan beberapa referensi yang ada, berikut sketsa awal desain pakaian untuk Carin.



Gambar 3.11. Desain Pakaian Carin

Pada gambar bagian kiri (Gambar 3.12), Carin terlihat terlalu dewasa dan juga dengan sifat Carin yang periang dan selalu bergerak, penggunaan rok panjang sangat tidak sesuai karena dapat menghambat gerakannya. Sedangkan pada gambar bagian kanan (Gambar 3.12), penggunaan celana dirasa terlalu tomboi, penulis ingin meunjukkan sifat carin yang feminin, sehingga penulis mengubah desain pakaiannya lagi.sketsa di atas, pakaian yang dikenakan terlihat terlalu dewasa untuk ukuran usianya.



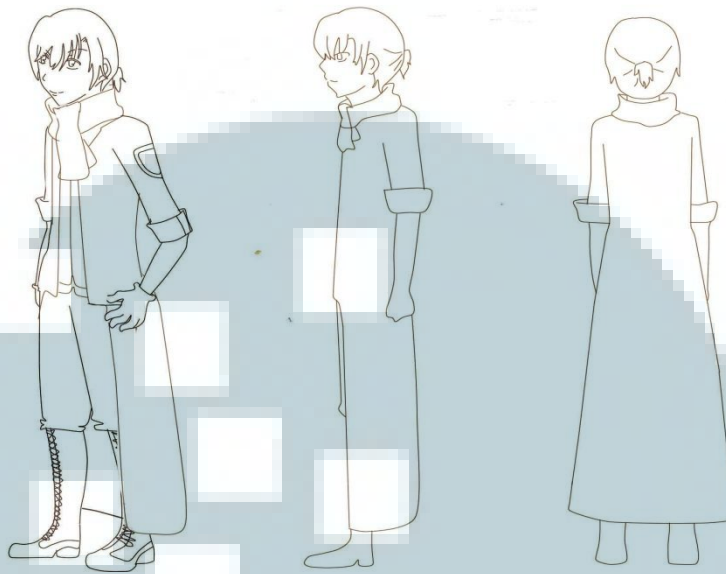
Gambar 3.12. Sketsa Final Pakaian Carin

Pada sketsa akhir, penulis memakaikan rok pendek pada Carin sehingga bisa bebas bergerak. Dan penggunaan blus beserta korsetnya yang merupakan ciri khas dari wanita eropa abad 18.

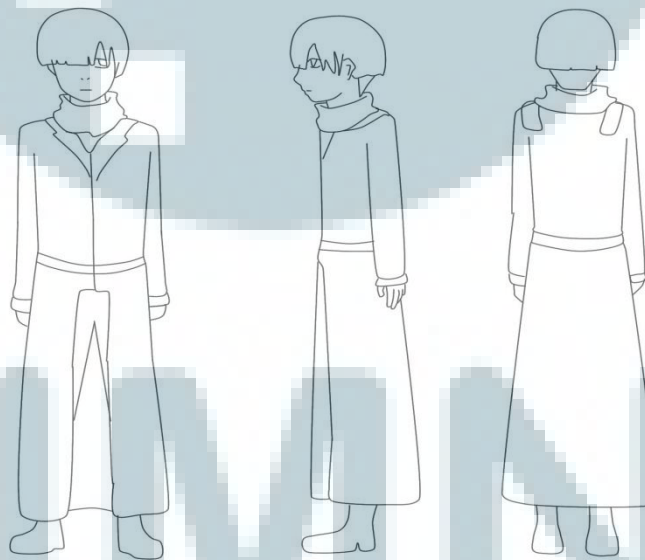
3.5. Model Sheet

Setelah penyelesaian sketsa dibuatlah model sheet untuk mengetahui kostum karakter dari beberapa sisi.

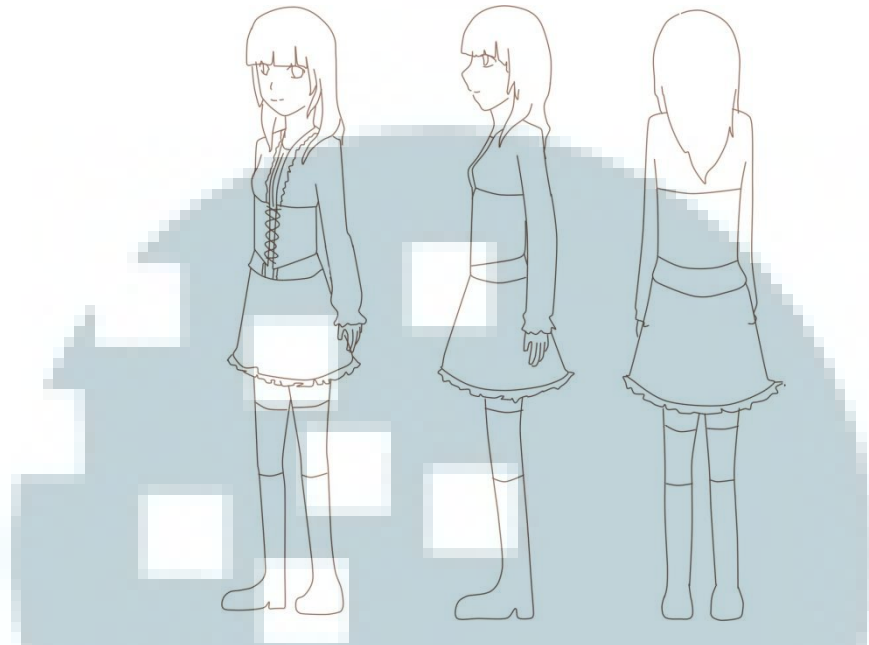
UMMN



Gambar 3.13. *Model Sheet Forte*



Gambar 3.14. *Model Sheet Palco*



Gambar 3.15. *Model Sheet Carin*

3.6. Facial Expression

Penggunaan ekspresi sangat penting, karena pembaca atau penonton dapat merasakan emosi karakter. Sehingga dalam proyek ini, penulis membuat beberapa contoh ekspresi karakter berdasarkan referensi buku berjudul *Mastering Manga* (2012) karya Mark Crilley sebagai contoh ekspresi.

UMMN

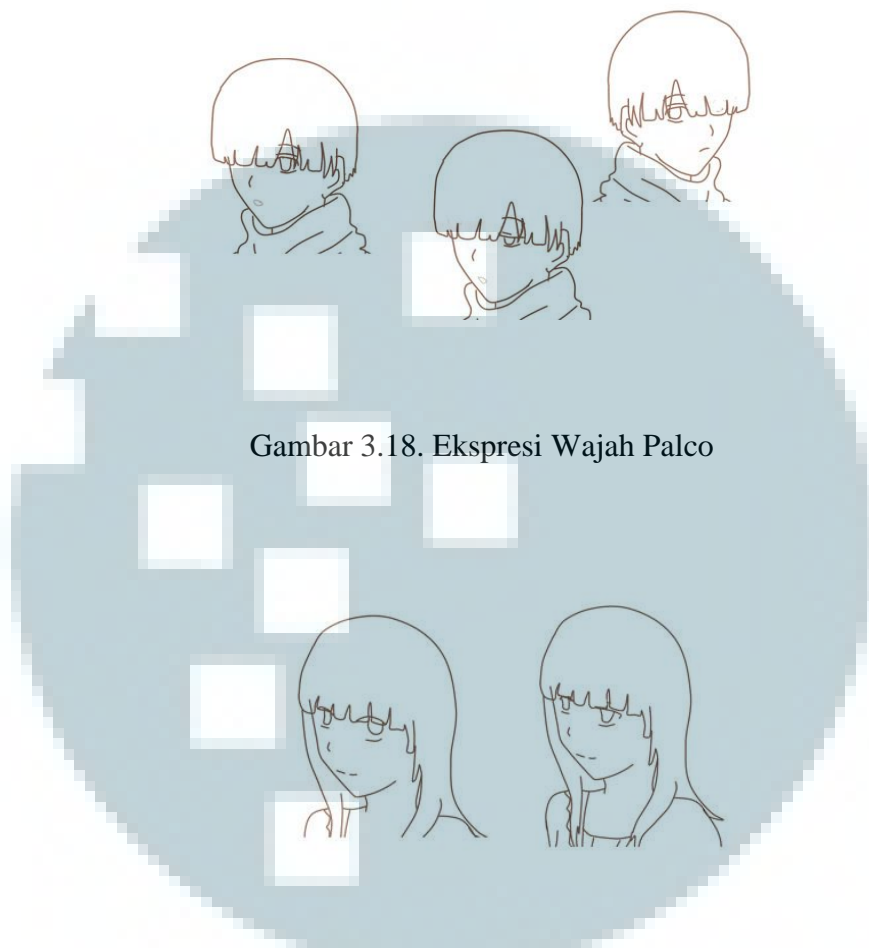


Gambar 3.16. *Facial Expression*
(Mastering Manga, Crilley,2012)

Berdasarkan refensi yang ada, penulis membuat ekspresi untuk karakter. Berikut ekspresi karakter yang dibuat untuk tugas akhir penulis.



Gambar 3.17. Ekspresi Wajah Forte



Gambar 3.18. Ekspresi Wajah Palco

Gambar 3.19. Ekspresi Wajah Carin

3.7. *Coloring*

Setelah proses pembuatan ekspresi selesai, selanjutnya masuk ke tahap pewarnaan yang dilakukan secara digital. Untuk pewarnaan, penulis menggunakan palet warna untuk memudahkan pemilihan warna yang akan digunakan.

3.7.1. Forte

Merupakan karakter utama dalam cerita, sehingga perlu sangat diperhatikan warna yang akan digunakan agar Forte terlihat lebih menonjol. Sebelum masuk dalam tahap pegabungan karakter dengan background, penulis membuat beberapa alternatif warna.



Gambar 3.20. Alternatif Warna Pakaian Forte

Berdasarkan sifatnya yang periang, penulis menggunakan warna hangat dan cerah. Untuk seragam, jatuh pada gambar ke dua dari kanan, karena warna biru gelap bersifat menenangkan dan dipadukan dengan vest berwarna coklat dan celana krem.

3.7.2. Palco

Merupakan rekan Forte dalam Agency, memiliki sifat yang tertutup dan jarang menunjukkan emosinya. Penulis memberikan beberapa warna yang kiranya sesuai dengan karakteristik dari karakter. Berikut beberapa alternatif warna pakaian Palco.

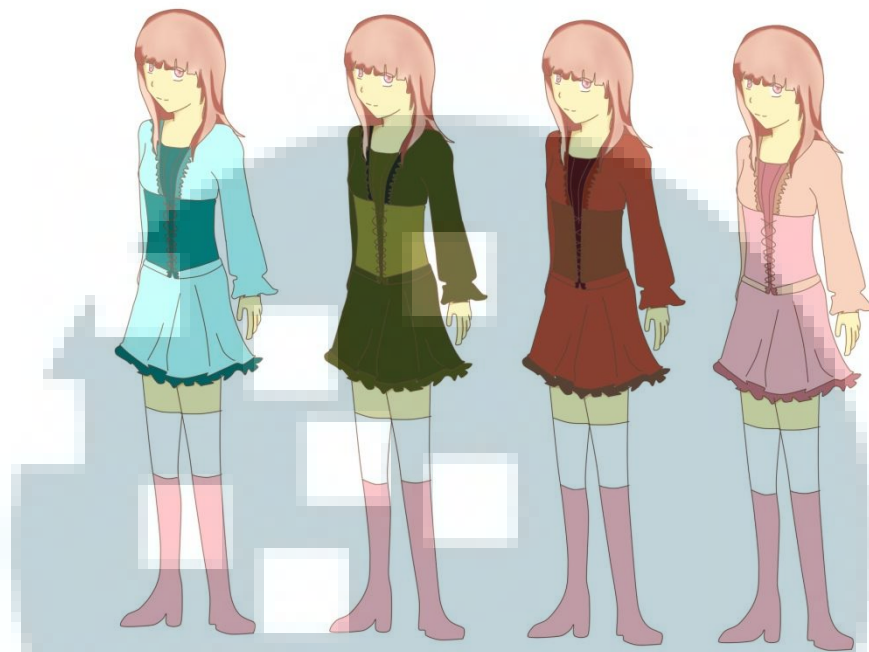


Gambar 3.21. Alternatif Warna Pakaian Palco

Penulis memilih gambar ke dua dari kanan, karena pewarnaan biru gelap sesuai dengan sifatnya yang pendiam dan tenang. Selain itu penggunaan warna ungu menunjukkan bahwa Palco berasal dari kalangan atas.

3.7.3. Carin

Warga lokal dari Cita de Fiori, memiliki kepribadian yang ramah sehingga mudah akrab dengan siapa saja. Sikapnya yang tomboy dipengaruhi pertemanannya yang kebanyakan pria.

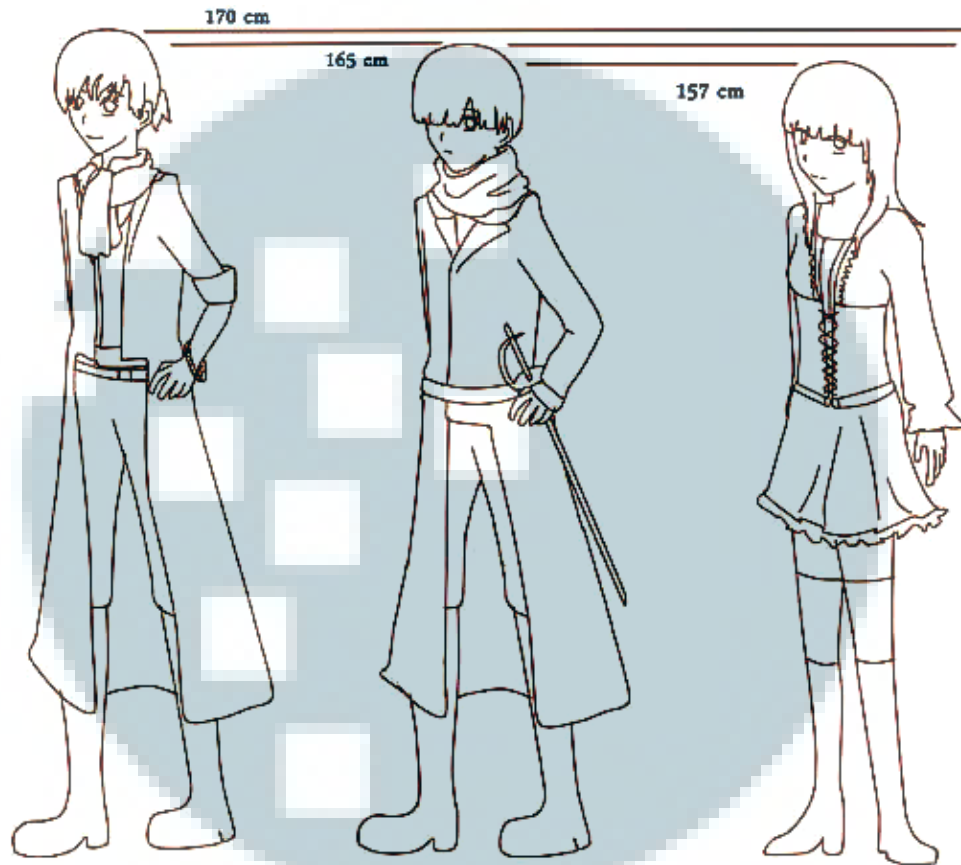


Gambar 3.22. Alternatif Warna Pakaian Carin

Penulis memilih gambar paling kanan, dikarenakan warna pink kecoklatan menunjukkan sifatnya yang tomboy dengan stocking putih dan bot pink. Dan juga dengan menambahkan warna pink, memberikan kesan walaupun tomboy namun masih memiliki sifat feminin.

3.8. Finishing

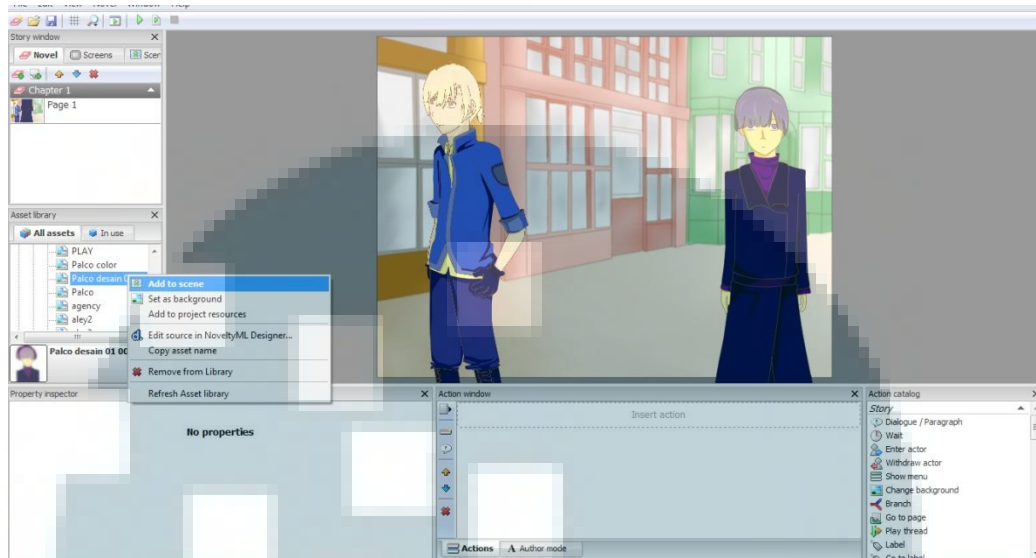
Setelah proses pewarnaan selesai, penulis melakukan finishing dengan membuat perbandingan karakter untuk mengetahui perbandingan ukuran tinggi badan antar karakter.



Gambar 3.23. Perbandingan Tinggi Antar Karakter

3.9. Penggabungan Background dan Karakter

Penulis menggunakan program bernama *Novelty* untuk melakukan penggabungan. *Novelty* merupakan program yang dikhususkan untuk membuat sebuah visual novel, cara pengoperasiannya pun sangat mudah bila dibandingkan dengan *adobe flash*. Dalam *Novelty*, karakter yang telah dibuat dimasukan kedalam scene yang telah terdapat background, dalam scene tersebut, karakter dapat diedit dan diberi transisi yang telah terprogram dalam *Novelty*.



Gambar 3.24. Penggabungan Karakter

UMMN